Groupe 2 des projets tuteurés

DAY OF THE GEEK

AVANT PROJET

Simon Coroller
Maxime Laurent
Julien Marandeau
Nathalie Pauchet
Arne Verhoef
xx/10/2007





Sommaire



Présentation générale

1 - Présentation du projet

nDeeZ est une agence de communication qui a été crée en 2007 par plusieurs étudiants de l'institut universitaire de Laval, formation Services et Réseaux de Communication. Nous avons actuellement pour projet de réaliser un jeu vidéo en flash, du type « Point & Click », dans la lignée de Day Of the Tentacle de Lucas Arts.

> **Point and click :** Terme souvent employé pour désigner une catégorie de jeux d'aventure. Cela désigne un gameplay où il suffit de balader son curseur de souris sur un décor et de cliquer pour interagir avec les objets. (source : www.gamekult.com)

2 - Synopsis

Gyzmo est un étudiant comme les autres, et il suit tranquillement une formation en DUT SRC, quand il se fait voler son processeur fétiche qu'il avait en permanence sur lui. Il va mener son enquête pour trouver le voleur, mais rapidement les évènements vont le dépasser, et il va devoir s'allier à deux étudiantes de TC et de GB pour éviter le pire...

3 - Choix du support

Nous avons l'intention de diffuser le jeu «Day of the Geek» via internet, c'est pourquoi nous avons choisit de le réaliser en flash. En effet, le flash est courament utilisé pour des jeux «en ligne», qu'il s'agisse de petits jeux très simples, comme sur Prizee.com par exemple, ou de MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlay Game) tels que Dofus. Le format flash nous paraît donc totalement approprié au moyen de diffusion, de part sa légèreté et le fait que «Flash Player est installé sur 98 % des postes de travail équipés d'une connexion Internet à travers le monde ainsi que sur un large éventail d'équipements.» (source : www.adobe.com)

Flash Player 6	Flash Player 7	Flash Player 8	Flash Player 9
99.1%	99.1%	98.4%	93.3%

fig. 1 : taux des PC équipés de flash player, par version



De plus, étant donné notre choix de réaliser un point & click en 2D, avec un nombre de commandes et d'intéractions limitées, Flash et Action Script nous semblent particulièrement indiqués.

L'interface de jeu sera similaire à celle du jeu Day Of the Tentacle, édité en 1993 par Lucas Arts :



fig. 2 : interface de Day Of the Tentacle

Une interface de ce genre est relativement simple à réaliser en flash, et nous avons abordé un inventaire similaire lors des cours de première année avec M. Choquet.

Le jeu reposerait essentiellement sur 8 interactions avec les objets et les éléments de l'environnement des personnages :

- ramasser un objet, c'est à dire le placer dans l'inventaire
- donner un objet à un personnage (le retirer de l'inventaire)
- utiliser un objet (deux façons de l'utiliser : l'utiliser sur une personne ou un élément du décor, ou le combiner avec un autre objet de l'inventaire)
- ouvrir un objet, une porte...
- fermer un objet, une porte...



- regarder (obtenir une description de l'objet, de l'élément de décor ou du personnage)
- pousser un objet
- tirer un objet
- parler à un personnage (l'interface et l'inventaire laissent place à un choix de phrases pour orienter le dialogue)



fig. 3 : interface «dialogue» de Indiana Jones and the last crusade, LucasArts 1989

4 - Orientation fonctionelle

L'origine de ce jeux nous vient tout dabord d'un projet personnel.
C'est lors d'une réflexion sur le thème du jeu vidéo dans projets tuteurés que nous en sommes venus a parler d'un des Point&Clic les plus connus de l'histoire du jeu vidéo, à savoir Day Of the Tentacle.
Après quelques échanges sur ce thème, il nous est venu a l'esprit de reprendre le principe du jeu et de l'adapter a notre cadre de vie : l'IUT.
En effet le département est le point commun de tous les étudiant, de plus le synopsis élaboré dans les instants qui ont suivis cette décision a conquis les membres du groupe.
Le titre de notre jeu, Day of the Geek, est d'ailleurs un double hommage ; tout d'abord a Day Of the Tentacle ; mais aussi aux étudiants de SRC, souvent qualifiés de geeks.



Geek : Un geek est un stéréotype décrivant une personne passionnée, voire obsédée, par un domaine précis, généralement l'informatique. Le type même du geek sont les premiers de la classe, à profil scientifique, férus de superhéros et de science-fiction. (source : fr.wikipedia.com/wiki/geek)

Afin de rester dans la continuité de DOtT, le groupe a décidé que Day Of the Geek sera jouable à la manière d'un Point and Clic.

Le principe du jeu sera, comme une bonne partie des point & clic, d'avancer dans le jeu en résolvant de multiples énigmes «secondaires» qui aideront à la résolution de l'énigme principale, la trame du jeu, tout cela en explorant le monde et en interagissant avec les différents éléments du décors, les personnages ou les objets.

Une des caractéristiques du point & click est qu'il est impossible de mourrir ou de perdre la partie. Dans Day Of the Geek, les personnages n'auront pas de « barre de vie » comme l'on en rencontre habituellement dans les jeux d'action, ils ne pourront être blessés ou tués. Il est impossible de perdre, car aucune action n'est «mauvaise», les seules actions disponibles permettent d'avancer dans la progression du jeu. Tout au plus, il est possible de rester « coincé » à un endroit du jeu, sans savoir comment faire avancer l'intrigue.

Le point & click est avant tout un jeu d'observation et de reflexion, car il ne faut oublier aucun objet, aucun personnage, sous peine de ne pouvoir résoudre les énigmes en cours. Il faudra parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité ou d'imagination pour trouver que faire des objets récupérés, qui sont généralement détournés de leur usage habituel dans ce genre de jeux.

A certaines occasion, le joueur aura la possibilité de combiner plusieurs objets qu'il aura en sa possession. Cette association d'objet aura pour intérêt d'en créer de nouveaux plus utiles. Certains objets ne seront utiles qu'à des moments précis pour débloquer des énigmes, pour passer à l'étape suivante ou pour des actions à accomplir.

Ainsi par exemple on pourra associer une sorte de pâte élastique gluante avec un lance pierre pour pouvoir atteindre une caméra et la rendre aveugle et ainsi pouvoir accéder au niveau suivant.

La plupart du temps, les objets ne serviront qu'une fois (ou ne pourront servir qu'une fois car il n'y a pas de recharge, l'outil est détruit avec l'utilisation etc) certains outils seront cependant emblématique de leur propriétaire, et devront donc impérativement être



conservés tout au long du jeu. En fonction de l'objet, on pourra trouver des recharges ou plus simplement avoir un stock illimité de « munitions » pour l'outil.

Un site sera également mis en ligne afin de permettre un certains nombre d'actions autour de Day of the Geek.
La première vocation du site sera bien entendu de permettre le téléchargement du jeu afin de pouvoir y jouer depuis son poste qui n'est pas relié a internet ou par une connection bas débit.
Le site servira également de support, si jamais un problème ou un bug est rencontré, l'utilisateur pourra le signaler sur le site.
Une section spéciale pour l'aide sera même mise en place, probablement sous forme d'un forum, afin que les utilisateurs bloqués par une énigmes puissent échanger leurs points de vue ou solutions.
On pourra également accéder à partir du site a divers goodies autour de DoG,
comme par exemple le making of, des dessins et des croquis, des images exclusives, quelques séquences inédites...
Via ce site, il sera également possible de consulter un manuel d'utilisation de Day Of the Geek.

5 - Risques et périmètre du projet

Les risques encourus par le projet sont :

- L'emploi d'une interface pas assez intuitive
- La création d'un jeu trop difficile ou trop facile à jouer
- Le plagiat d'autres jeux du même type
- La creation d'un jeu inadapté aux cibles

Le périmètre du projet induit :

- La réalisation d'un jeu en flash
- L'écriture d'un scenario complet
- La réalisation de l'identité visuelle du projet
- L'intégration du jeu sur une page web
- La mise en place de l'hébergement et du nom de domaine d'un site Internet
- L'écriture d'un manuel d'utilisation



Analyse de la concurrence

1 - Public visé

Nous visons principalement un public de jeunes adultes, plutôt porté sur l'informatique et les jeux vidéos, par exemple, nos camarades de promotions. La tranche d'âge visé se situe globalement entre 15 et 45 ans.
Nous avons donc décidé de rendre hommage aux jeux qui représentent la base de la culture vidéoludique de ce public : Day Of the Tentacle, Indiana Jones & the last crusade, Mario... ; c'est pourquoi nous allons inscrire DOG dans un univers loufoque, rempli de jeux de mots et de situations absurdes.

Ces dernières années, les jeux vidéos ont fait un bond en matière de graphisme, de réalisme, de fluidité de l'animation... Les jeux récents, hormis les jeux pour jeunes enfants, sont quasiment tous en 3D réaliste, et rivalisent d'ingénuosité graphique. C'est pourquoi, pour réussir à imposer un jeu flash en 2D auprès d'un public jeune et habitué à des jeux très évolués graphiquement, il nous faut mettre l'accent sur d'autres éléments du jeux, tels que l'histoire, l'univers qui doit être unique et addictif, l'humour que nous souhaitons omniprésent, à travers des jeux de mots, des clins d'oeils, des références culturelles, des situations absurdes... Bref, ce sur quoi ont misé Sierra et LucasArts au début du jeu d'aventures, quand ils n'avaient pas les moyens techniques de miser sur les graphismes.

Cet aspect devrait surtout séduire la deuxième moité de notre tranche d'âge, les 30/45 ans, car pour certains ils connaissent ces jeux, et de nos expériences de jeux avec des personnes de cet âge, elles recherchent surtout un univers intéressant plutôt qu'une avalanche d'effets graphiques.

Pour les 15/30 ans, nous pensons que le fait que le jeu se déroule dans un IUT et que les héros soient des étudiants les intéressera, et leur donnera envie de jouer.

2 - Stratégie de communication :

Nous comptons distribuer notre jeu principalement via un site internet, c'est pourquoi notre stratégie de communication passera principalement par des moyens en ligne tels que le référencement sur les principaux moteurs de recherche, des échanges de bannières, des articles sur les principaux sites consacrés aux jeux vidéos... Notre but étant de faire parler au maximum de Day Of the Geek.
Pour le référencement, nous visons principalement les leaders Google, Yahoo et msn search, mais aussi exalead ou altavista. Nous allons faire tout notre possible pour nous assurer un bon référencement, via le système de pagerank de Google, par exemple.



PageRank : Le PageRank est une technologie du célèbre moteur de recherche Google. Il permet d'évaluer la popularité d'un site web, ou plus précisément, d'une de ses page.
Le PageRank se rencontre sous la forme d'une note sur 10, mise à jour à chaque Google Dance.

Nous comptons également fournir un dossier de presse sur le jeu aux principaux sites francophones consacrés aux jeux vidéos : www.jeuxvideo.com, www.gamekult.com, www.jeuxvideopc.com et www.jeuxactu.com afin de nous faire conaitre auprès des joueurs qui fréquentent ces sites.

Enfin, étant donné que nous sommes étudiants et que le jeu a pour cadre l'IUT, il nous paraît logique de le promouvoir à l'IUT. Nous allons donc afficher des posters du jeu dans l'IUT, diffuser un dossier de presse sur le site de l'association étudiante des SRC, la source, envoyer un mail aux étudiants afin de les inviter à visiter notre site.

3 - Analyse de la concurrence :

Le genre «Point & click» n'étant pas très représenté parmi les jeux récents, nous avons choisit d'étudier les principaux jeux du genre, même si ceux-ci ont été édités pour la plupart dans les années 80 et 90. Nous avons également étudié un «point & click» récent.

- Day of the Tentacle
- Myst
- The Runaway



- Day of the Tentacle

Maniac Mansion: Day of the Tentacle est sûrement, avec MonkeyIsland, le point & click le plus célebre et le plus représentatif du genre. Sorti en 1993 et publié par LucasArts, il a connu un énorme succès et est aujourd'hui encore cité comme référence par un bon nombre de joueurs.

synopsis du jeu :

Catastrophe ! L'une des deux créatures du savant Fred Edison, Le Tentacule Pourpre, boit les rejets toxiques provenant du laboratoire du docteur Fred. Armé maintenant de 2 bras, ce génie diabolique se met en tête de conquérir le monde. Le Docteur Fred tente alors d'envoyer Bernard et ses deux compagnons, Hoagie et Laverne, un jour plus tôt dans le passé afin d'empêcher Pourpre de boire les rejets toxiques.

Hélas, sa machine à remonter le temps défaille et transporte ainsi Hoagie 200 ans dans le passé où il fait la rencontre (entre autre) de Georges Washington et de Benjamin Franklin, alors que Laverne se retrouve 200 ans dans l'avenir, où les tentacules dominent les hommes. Bernard quant à lui, reste dans le présent.
(source : wikipedia)

Similarités avec DOG :

Day Of the Tentacle est la principale source d'inspiration de notre jeu. Notre jeu possède un scénario semblable à celui de DOtT, avec trois héros-malgré-eux qui doivent sauver le monde dnas lequel ils évoluent (l'iut en l'occurence), tout cela avec des personnages caricaturés, des jeux de mots omniprésents et le même univers graphique :



fig. 4 : Bernard Bernoulli, Laverne, Hoagie et la tentacule pourpre



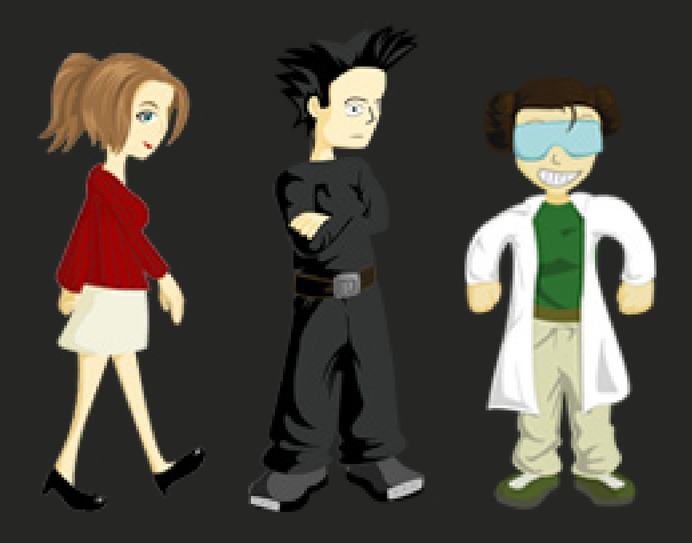


fig. 5 : Kelly, Gyzmo et Carole

Bien entendu, quand nous parlons de proximité graphique, il ne s'agit pas de créer un jeu avec 256 couleurs et des personnages pixelisés à souhait, mais de garder le même esprit de caricature.

Nous souhaitons également utiliser une interface similaire à celle de DOtT, car il s'agit d'une des caractéristiques fondamentale du jeu point & click, et cette interface convenant parfaitement, il ne nous semble pas utile de prendre le risque de dépayser les habitués du genre ou d'en créer une moins pratique.



fig. 6 : interface de DOtT avec les actions et l'inventaire



Les points positifs de DOtT :

- les graphismes très cartoons
- l'interface
- l'histoire
- l'humour

Les points négatifs de DOtT :

Nous ne voyons pas de défaut majeur au jeu, il est certes dépassé techniquement et graphiquement, mais il reste une référence, c'est pourquoi s'inspirer de lui peut être à double tranchant, il ne faut pas tomber dans le plagiat.

- Myst

Myst est un jeu vidéo d'aventure développé par Cyan Worlds, et publié et distribué par Brøderbund en 1993. Il s'agit du jeu le plus profitable de tous les temps et il s'est vendu à plus de 9 millions d'exemplaires, toutes plates-formes confondues.

synopsis du jeu :

Le joueur, «L'Étranger», découvre dans d'obscures circonstances un étrange livre intitulé Myst, qui décrit une île avec une grande précision. À la première page se trouve un panneau animé, comme un écran, qui montre un aperçu de l'île décrite. En le touchant, le joueur est téléporté sur l'île de Myst, qu'il est alors amené à explorer.

Le joueur se retrouve alors seul dans un univers totalement inconnu, et il n'a aucune idée de son objectif. L'île étant peu étendue, le joueur trouvera vite une bibliothèque avec en particulier 2 livres de couleur : un bleu et un rouge. Ces deux livres ressemblent au premier livre (Myst), chacun avec un écran sur la première page, mais il semble leur manquer de nombreuses pages, et la qualité de l'image et du son de l'écran sont très mauvaises. Dans chaque écran, le joueur peut voir et entendre un personnage qui le supplie de lui amener des pages de la même couleur que le livre. Le personnage du livre rouge se prénomme Sirrus et celui du livre bleu Achenar ; ils affirment être les fils d'un dénommé Atrus, qui s'avèrera plus tard être le propriétaire de l'île de Myst, et doté du pouvoir d'écrire des livres qui permettent de transporter celui qui le touche au lieu décrit à l'intérieur.

En continuant l'exploration de l'île, le joueur découvrira que l'île de Myst est en fait reliée à



d'autres îles (appelées Âges) qu'il peut rejoindre par l'intermédiaire des ces fameux livres munis d'un écran, appelés livres de liaison. Sur chaque île se trouve une page bleue et une page rouge, que le joueur peut rapporter dans la bibliothèque de Myst pour les recoller au livre de la même couleur. Plus le joueur recolle de pages, plus la communication avec le personnage correspondant est aisée.

Les frères seront libérés au bout de la 6e page ; mais qui aider : Sirrus ou Achenar ? Les différents Âges sont truffés d'indices sur la vraie nature de chacun des deux frères, pour aider le joueur à faire son choix.
(source : wikipedia)

Similarités avec DOG :

Parmi les jeux étudiés dans cette analyse de la concurrence, Myst est sûrement celui qui partage le moins de points communs avec Day Of the Geek.
Tout d'abord graphiquement : en effet, une des particularités de Myst (et une des raison de son imense succès) est qu'il utilise des images en 3D très réalistes pour l'époques, et qu'il s'ancre dans une ambiance proche du film, tout comme «*Under a killing moon*» (1994), qui est un des premiers jeux intégrant des acteurs en incrustation vidéo dans un univers virtuel en 3D.

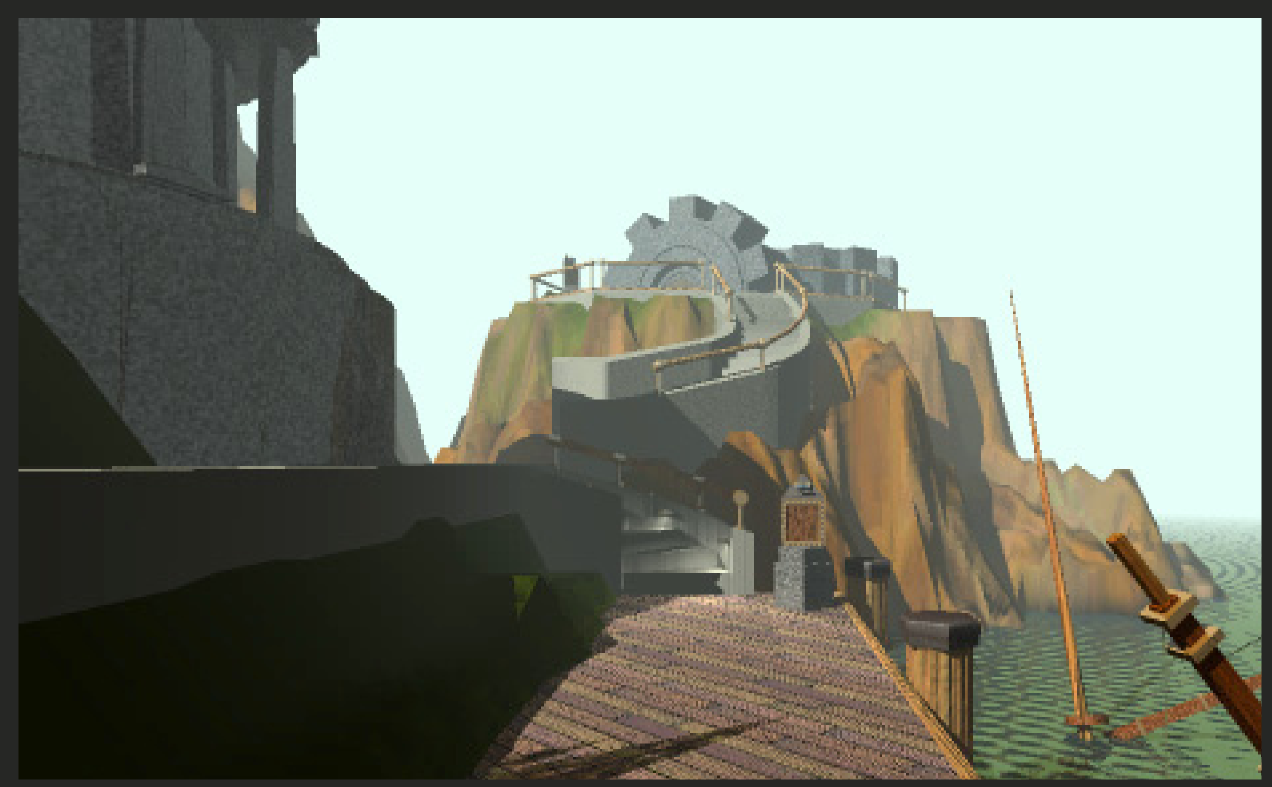


fig. 7 : Myst



Ensuite, au niveau du scénario, Myst est beaucoup plus «sérieux» que les jeux dont nous nous sommes inspirés. L'humour et les jeux de mots ne sont pas omniprésents, les personnages ne sont pas caricaturés, les graphismes sont réalistes... Le joueur doit résoudre des enigmes plus complexes que celles de Day Of the Tentacle, qui se résument souvent à combiner deux objets et les utiliser (par exemple, en utilisant du fil avec une ébauche du drapeau américain, Laverne va pouvoir se déguiser en tentacule). Myst est à la limite du jeu d'aventure et du jeu de réflexion, et il se destine en priorité aux adultes.

- The Runaway

Runaway : A Road Adventure est un jeu de point&click de Pendulo Studios sorti en 2003. Il marque un retour au genre après une longue période de creux, où les aventures à la souris avaient cédé le pas à d'autres genres ou interface (notamment l'exploitation de la 3D dans Grim Fandango ou Escape from Monkey Island).
(source : wikipedia)

synopsis du jeu :

Brian Basco, un newyorkais d'une vingtaine d'années se rend dans sa future université à Berkeley losrqu'il fait la connaissance de Gina Timmins, une jolie jeune fille que l'on tente d'assassiner. Une grande aventure va alors commencer, aventure qui les mènera de Chicago aux plaines Hopis pour découvrir le fin mot de cette histoire.
(source : wikipedia)

Similarités avec DOG :

The runaway est un des «point & click» les plus récents. Il utilise la même «recette» que les jeux Sierra ou LucasArts des années 90, c'est à dire que les dialogues sont mordants, les personnages atypiques, les situations absurdes... Et de ce point de vue là, il est très réussi.

Par contre, d'un point de vue graphique, The runaway est un mélange 2D/3D assez étonnant, et à vrai dire pas forcément très agréable à regarder. Les personnages sont en décalage par rapport au décors.

Les points positifs de The Runaway :

- l'histoire
- l'humour



Les points négatifs de The Runaway :

- le mélange des genres au niveau des graphismes
- les énigmes trop simples



fig. 8 : The runaway



Analyse de la faisabilité

1 - Choix des acteurs :

Notre agence, nDeeZ, se compose de cinq personnes qui travailleront à plein temps sur le projet. Cet effectif réduit va nous pousser à adopter plusieurs rôles au sein de l'équipe de communication. Chacune des personnes possédera donc un rôle prioritaire, en fonction de ses compétences, et sera amenée à aider sur les autres parties en tant qu'intervenant secondaire. Nous n'alignerons personne sur une partie si elle n'est pas capable de la réaliser correctement.

2 - Répartition des tâches :

Notre effectif étant assez réduit, nous allons tous devoir intervenir sur plusieurs aspects du projet. Nous disposons à la base de deux programmeurs, d'un infographiste et deux chargés de communication.
Voici le tableau représentant l'effectif de notre équipe ainsi que la répartition des tâches.

Nom	Rôle
Nathalie Pauchet	Chef de projet Programmeur
Arne Verhoef	Programmeur
Simon Coroller	Infographiste
Maxime Laurent	Chargé de communication Rédacteur
Julien Marandeau	Chargé de communication Rédacteur

fig. 9 : répartition des tâches entre les différents acteurs

3 - Evaluation des coûs :

La première partie du projet Day Of the Geek est la phase de conception, c'est à dire l'écriture du scénario, la définition de la charte graphique etc. Pour cette phase du projet, nous aurons uniquement besoin de logiciels de traitement de texte, d'unaccès à internet, et de Macromedia Flash et Adobe Photoshop. Une fois tout l'avant projet fini, nous entameront la conception, la programmation et l'infographie du jeu.



Pour ces différentes tâches nous avons uniquement besoin de stations de travail. Nous utiliseront principalement Macromedia Flash, que ce soir pour la programmation ou pour les graphismes du jeu. Nous réaliserons également le site du jeu, ce qui implique que les stations sont équipée de Adobe Photoshop, de notepad++ et de filezilla.
Les principaux coût se résument donc aux salaires des différents acteurs dans la réalisation de notre projet.

Projet Day Of the Geek	Coût
Coûts uniques	
Planification du projet et avant projet	550€
Acquisition de logiciels	3000€ *
Coûts Réguliers	
Hébergement du site	5€ / mois
Salaires (valeurs approximatives)	
Avant Projet	15 JH
Création du scénario	6 JH
Infographie	3 JH
Programmation Flash et Web	15 JH
Tests et débugage	1-2 JH
TOTAL	41 JoursHomme et 3610€ *

* Prix des logiciels à acquérir au cas où l'on réaliserait le produit hors des conditions d'enseignement.

fig. 10 : Tableau des coûts

4 - Prévision du planning :

Livrables attendus :

Pour prévoir le planning du projet Day Of the Geek, il faut s'adapter aux différents acteurs cités précédemment, et faire selon les dates de rendu attendues pour chacun des livrables. Plusieurs livrables sont en effet attendus tout au long de ce projet : l'avant-projet, la conception générale du projet, la conception détaillée, le jeu flash en question (« DOG ») et le manuel d'utilisation du produit.



Avant projet :

Cette phase d'avant projet va permettre de donner des bases concrètes à notre projet de jeu vidéo. Il va tout d'abord permettre d'aborder le contenu de notre projet, mais aussi faire connaître les enjeux, la faisabilité, le coût, étudier la concurrence, répartir les tâches ou encore établir un planning avec un diagramme de Gant. Il est aussi important d'établir le synopsis durant cette phase.

Conception générale

Cette conception sera l'occasion d'aller plus en profondeur dans notre projet. Il permettra de donner une première idée graphique de notre jeu. Nous serons en mesute de montrer une sorte de trailer pour notre jeu. Les relations que l'utilisateur aura avec la machine seront-elles aussi présentées. Durant cette phase, nous pourrons aussi revenir sur certaines corrections à effectuer par rapport à l'avant projet. Enfin, après avoir fait un synopsis pour l'avant projet, il va maintenant être possible d'établir un vrai scénario de jeu.

Conception détaillée

La conception détaillée sera l'opportunité de donner plus de précisions que la conception générale n'en donnait. Elle présentera par exemple tous les objets graphiques qui devront être utilisés pour créer le jeu. Chaque lieu, chaque personnage, chaque scène sera aussi décrit. Durant cette phase, on pourra aussi revenir sur certaines corrections à effectuer par rapport à l'idée de la conception générale.

Le jeu « Day Of the Geek »

Le jeu sera l'aboutissement du travail effectué jusque là. Il sera la concrétisation de deux semaines de travail, de programmation pour certains, d'infographie pour d'autres ou encore de travail sur les dialogues, le son, le site et le manuel d'utilisation pour les derniers.

Le manuel d'utilisation

Faisant un jeu qui se veut ludique et simple, il est prévu qu'avec le jeu finalisé un manuel d'utilisation soit créé. Il servira à aider le joueur pour se retrouver plus facilement, pour connaître les touches du jeu.... Celui-ci sera réalisé par l'équipe qui fera le contenu scénaristique, pendant les semaines d'atelier.



Diagramme de Gant :

Pour réaliser notre planning, nous avons voulu utiliser le diagramme de Gant. En effet, cette technique va permettre de se repérer facilement et rapidement à travers les tâches que chacun des acteurs a à fournir. Dans ce diagramme, on retrouvera toutes les phases d'avant réalisation (avant-projet, conception générale, conception détaillée), ainsi que les tâches pendant la réalisation et la soutenance. Ce diagramme permet de savoir quand est-ce qu'une tâche commence et quand est-ce qu'elle se termine, ainsi que de connaître quelle tâche la succède et quelle tâche se trouve avant.

Notre diagramme ne présentera donc que huit tâches, mais ceci nous semble clair et concis. La phase de réalisation englobe en fait plusieurs tâches : la programmation, l'infographie, l'écriture du contenu et la phase de tests. Cette tâche « tests » sera l'occasion de voir à quoi ressemble notre projet avant la finalisation. Nous verront donc à quoi ressemble notre jeu avant de faire les dernières retouches. Nous ferons tout notre possible pour qu'aucune erreur ou qu'aucun bug ne vienne gêner le joueur pendant la partie. Après cette phase, il sera donc possible de reprendre la programmation ou encore un élément graphique pour corriger d'éventuelles erreurs.

Voici donc le tableau présentant les huit tâches de notre projet Day Of the Geek :

Lettre	Tâche	Durée (jours)	Date de début	Précédent(s)	Suivant(s)
A	Avant Projet	35	21/09/2007	Début	B
B	Conception Générale	65	05/11/2007	A	C
C	Conception Détaillée	46	19/01/2008	B	D, E, F
D	Programmation	20	17/03/2008	C	G
E	Infographie	20	17/03/2008	C	G
F	Contenu	15	17/03/2008	C	G
G	Tests	8	27/03/2008	D, E, F	H
H	Soutenance	8	05/04/2008	D, E, F, G	Fin

fig. 11 : tableau des tâches

Par souci de lisibilité, nous nous permettons de vous fournir le diagramme de Gantt en annexe et de ne pas l'inclure directement dans ce document.
Vous pourrez le retrouver dans le dossier /Annexes/ du dossier principal du projet.



Conclusion

Nous avons donc étudiés tous les composants qui vont pouvoir définir et influencer la conception du jeu vidéo Day Of the Geek. Notre priorité sera donc de concevoir un jeu original, qui s'appuie sur ses références sans pour autant se contenter de les copier. Cela passera par la rédaction d'un scénario de qualité, par une recherche graphique importante, et par une forte réflexion sur les solutions de programmation retenues.

Bien entendu, la majorité des éléments de la troisième partie de cet avant projet sont des prévisions et donc, sont soumises à modification après lecture et validation du dit document.

Si notre analyse et nos prévisions vous conviennent, nous pourrons donc passer à la première étape de conception du projet qui consistera à modéliser un peu plus précisément le futur jeu. L'ensemble d'outils et des méthodes développés dans l'avant projet permettront alors de réaliser la conception générale du jeu.
Celle-ci sera développée et présentée dans un prochain document par notre équipe.

Agence de communication nDeeZ